Operation 基本操作

左トリガ
右トリガ
Ⓧ ボタン
Ⓨ ボタン
Ⓑ ボタン
Ⓐ ボタン
左 スティック
BACKボタン
STARTボタン
方向パッド
黒 ボタン
白 ボタン
右 スティック

メニュー画面

左 スティック	項目の選択	方向パッド	項目の選択
A ボタン	項目の決定	START ボタン	項目の決定
B ボタン	項目のキャンセル	BACK ボタン	項目のキャンセル

ゲーム画面

左 スティック	上:下降 下:上昇 左:左旋回 右:右旋回	A ボタン	メインウェポン
		B ボタン	EXウェポン
		Y ボタン	視点の切り替え（コクピット ⟷ 客観）
右トリガ	ブースト	START ボタン	ポーズ
左トリガ	バックブースト		

※取扱説明書中は、デフォルトの操作設定を用いて説明しています。

FROM SOFTWARE

オフィシャルホームページ http://www.fromsoftware.co.jp/

L86-00001 FS001D01

XBOX

叢 MURAKUMO

FROM SOFTWARE

安 全 情 報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲームの中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。
この発作には、筋肉のけいれんや引きつけ、自覚の一時的な喪失のほか、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いのような症状などがあります。また、発作を起こした際に転倒などして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合には、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう

・テレビから離れて座る
・画面の小さいテレビを使う
・明るい部屋でゲームをする
・疲れているときや眠いときはゲームをしない

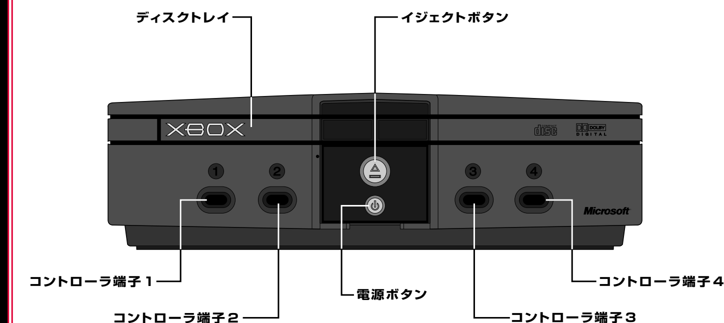
そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

プロジェクションテレビについて

スクリーンに投影するプロジェクションテレビ(液晶方式は除く)には接続しないでください。「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。

Xbox™ 使 用 方 法



1. Xbox が使えるようにXbox 本体の取扱説明書にしたがって準備します。
2. 電源ボタンを押して電源を入れます。
3. イジェクトボタンを押してディスクトレイを開きます。
4. ゲームディスクのラベル面を上にしてディスクトレイに載せ、ディスクトレイを閉じます。
5. ゲームの画面がテレビに表示されます。このゲームの詳しい説明は本書をお読みください。

ゲームディスクとXbox 本体の破損を防ぐために

ゲームディスクとXbox 本体の破損を防ぐために、次のことに注意してください。

・Xbox で使用可能なディスクのみ使用してください。
・星型やカード型などの異形のディスクを使用しないでください。
・ゲームディスクをXbox 本体内に長期間入れたままにしないでください。
・Xbox 本体にゲームディスクをセットした状態でXbox 本体を移動しないでください。
・ゲームディスクにラベルやシールなど異物を貼り付けないでください。

Contents　コンテンツ

このたびは Xbox 専用ソフト「叢 -MURAKUMO-」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はソフトと共に大切に保管してください。

Story　ストーリー

20xx年。
理想実験型都市「オリヴァーポート」は、
かつてないエネルギー革命を果たし、隆盛を極めていた。

しかし、急激すぎる変化は常にひずみを生む――。

世界各地で、
ルグナル社の開発した自律型サポート機能付搭乗メカ「A.R.K.」による
原因不明の暴走事件が急激に増加し始め、
それは繁栄を極めるオリヴァーポートでも例外ではなかった。

A.R.K.は、その革命的な特性と性能により、
世界市場を瞬く間に席巻した。
それゆえに、それが引き起こす事件に対応できるのも
また同じA.R.K.だけであり、
急遽、対暴走鎮圧特務チーム「叢 -MURAKUMO-」が設立された。

高い信頼性を誇るはずのA.R.K.が暴走するのはなぜか？
オリヴァーポートでの事件発生から、これほどまでの短い時間で
叢が設立されたのにはなにか理由があるのか？

そして、
この事件、この街には、我々が計り知ることのできない
多大な秘密が隠されているというのだろうか…？

Title Menu　タイトルメニュー



NEW GAME

新しくゲームを開始します。
開始時にゲームデータの保存場所を作成します。
方向パッド⬆⬇⬅➡で作成したい場所を選択しⒶボタンかSTARTボタンでゲームデータを作成します。ⒷボタンかBACKボタンでメニューに戻ります。
Ⓧボタンを押すことでゲームデータファイルを削除することができます。
ゲームデータは最大8個まで保存することが可能です。



LOAD

ゲームデータを読み込み、前回の続きからゲームを再開することができます。

GAME DEMO

O・TO・GI 〜御伽〜 のプロモーションムービーを見ることができます。

Operation　基本操作

コントローラはXbox 前面のコントローラ端子に接続します。4つの端子のうちのどの端子に接続してもかまいません。このゲームでのコントローラ使用方法の詳しい説明は本書またはゲーム画面に表示される説明をお読みください。

Xbox 本体の電源を入れるときに、左右のスティックおよび左・右トリガを動かさないでください。ポジションの設定が正しく行われず、誤動作の原因となります。



メニュー画面

左 スティック	項目の選択	方向パッド	項目の選択
A ボタン	項目の決定	START ボタン	項目の決定
B ボタン	項目のキャンセル	BACK ボタン	項目のキャンセル

ゲーム画面

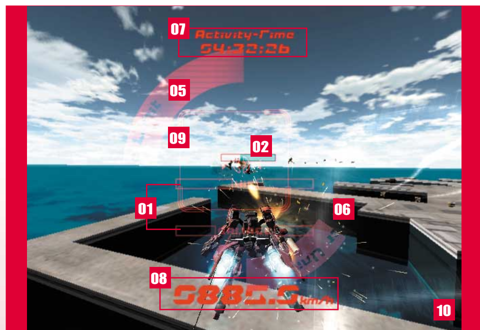
左 スティック	上:下降 下:上昇 左:左旋回 右:右旋回	A ボタン	メインウェポン
		B ボタン	EXウェポン
		Y ボタン	視点の切り替え（コクピット⟷客観）
右トリガ	ブースト	START ボタン	ポーズ
左トリガ	バックブースト		

※取扱説明書中は、デフォルトの操作設定を用いて説明しています。
操作設定は、OptionのController Assign（▶P.17）でカスタマイズすることができます。

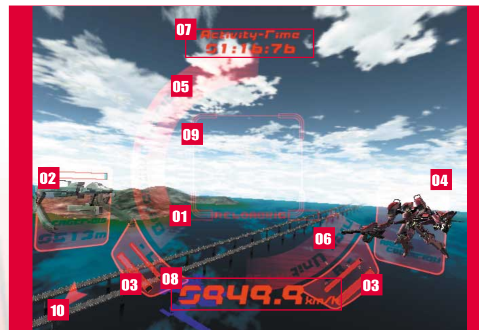
GameView

ミッション中画面

客観視点 OBJECTIVE VIEW



コクピット視点 SUBJECTIVE VIEW



01. インフォメーション
マシンの状態メッセージを表示します。

02. ターゲット
ターゲットマシンの耐久値や距離を表示します。

03. ウェポン
メインウェポンとEXウェポンの残弾数やリロード状態の表示です。

04. アーマー
マシンの装甲状態が表示されます。

05. 耐久値
耐久限界値のゲージです。このゲージが0になるとミッション失敗となります。

06. ブースター
ブースターの状態表示です。ゲージが一杯になるまでブーストできません。

07. タイム
ミッション開始時からの経過時間表示です。

08. スピード
マシンの飛行スピードが表示されます。

09. ロックオンサイト
このサイト内に敵を捉えるとロックすることができます。ロックオンにはメインウェポンとEXウェポンの2種類があります。

10. レーダー
ターゲットマシンのいる方向に矢印がでます。

インフォメーション一覧 INFORMATION

HIT	敵に攻撃が当たったことを知らせるメッセージです。
REFLEX ON	自動回避・エリア境界オーバーが発動したことを知らせるメッセージです。
RELOADING	EXウェポンのリロードを知らせるメッセージです。
DAMAGE	敵の攻撃によりダメージを受けたことを知らせるメッセージです。
ARMOR DESTROYED	敵の攻撃により装甲が破壊されたことを知らせるメッセージです。
EMERGENCY	ステータス異常(最高速度制限・継続ダメージエリア侵入等)を知らせるメッセージです。
ALTITUDE LIMIT	上昇限界高度を知らせるメッセージです。
NO AMMO	弾切れを知らせるメッセージです。

ゲームオーバー ▶P.15 GAME OVER

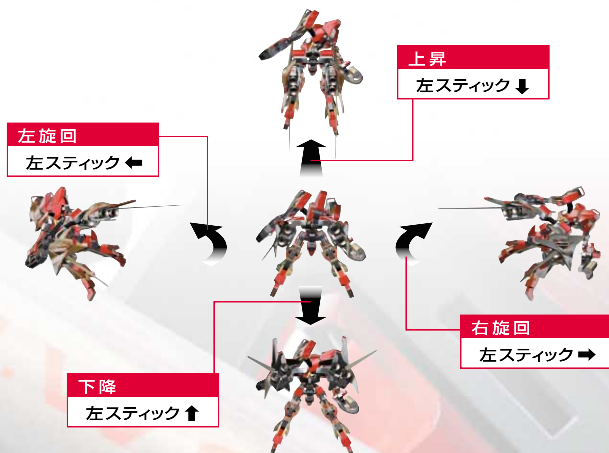
以下の状態になった時、ゲーム終了となります

- マシンの耐久値が0になった場合
- ターゲットが規定エリア外へ離脱してしまった場合
- 護衛対象機が撃破されてしまった場合
- ターゲットとの距離が一定以上離れてしまった場合

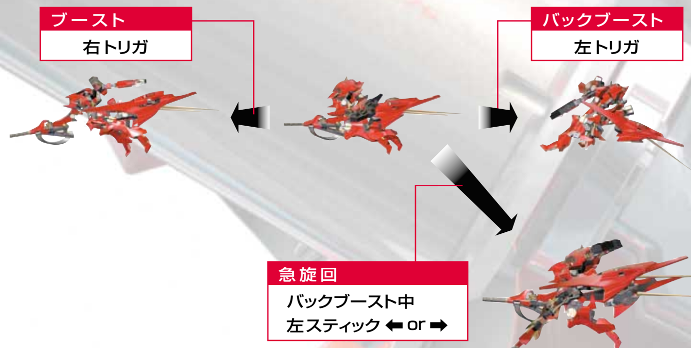
Action

基本アクション

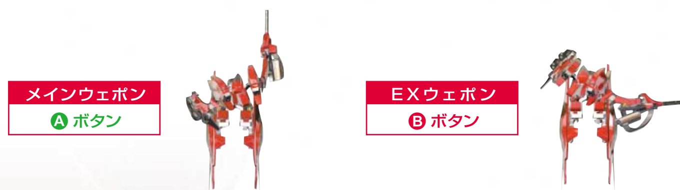
基本移動 BASIC MOVEMENT



ブースト移動 BOOST MOVEMENT



戦闘操作 BATTLE MOVEMENT



特殊戦闘操作 SPECIAL BATTLE MOVEMENT

(LX-55 -Cloud Breaker 05-のみ)



Game Flow 基本ゲーム進行

［ミッション選択画面］
プレイしたいミッションを選択します。
(Scenarioには存在しません)
▶P.12



▼

［機体選択画面］
ミッションで使用するマシンを選択します。
▶P.12



▼

［ミッションメニュー画面］
マシン情報やReportsを閲覧することができます。
▶P.13



▼

［ミッション］
ミッションターゲットを撃破してください。



▼

［ミッションクリア］
▶P.14

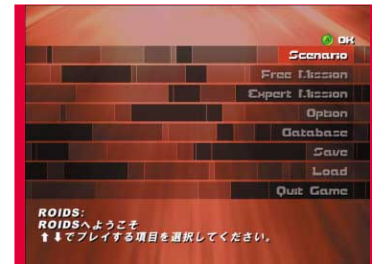


▼

［次のミッションへ］

Main Menu メインメニュー

メインメニューは以下の8つのメニューから構成されています。
方向パッド⬆⬇で選択しⒶボタンかSTARTボタンで決定してください。



Scenario
ストーリーに沿ってミッションをクリアしていくモードです。

Free Mission ▶P.12
『Scenario』をクリアするとプレイすることができます。

Expert Mission
ある条件を満たすと選択できるようになります。

Option ▶P.16
各種設定の変更をすることができます。

Database ▶P.18
叢-MURAKUMO-の各種資料やデータを閲覧することができます。

Save ▶P.19
ゲームデータを保存することができます。

Load ▶P.19
ゲームデータを読み込むことができます。

Quit Game
ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

[Mission Select] ミッション選択画面

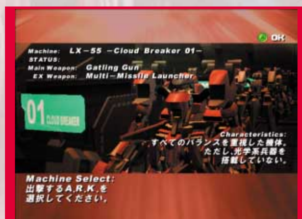
ミッションを選択する MISSION SELECT

プレイしたいミッションを選択することができます。方向パッド⬆⬇でミッションを選択し、Ⓐボタン か STARTボタン でミッションを決定します。Ⓑボタン か BACKボタン でメニューに戻ります。



[Machine Select] 機体選択画面

ミッションに出撃する機体を選択することができます。方向パッド⬆⬇⬅➡で機体を選択し、Ⓐボタン か STARTボタンで機体を決定します。Ⓑボタンか BACKボタンでメニューに戻ります。



[Mission Menu] ミッションメニュー画面

ブリーフィング BRIEFING

自機の各種情報、データベースの参考資料などを見ることができます。
方向パッド⬅➡で項目を選択し、Ⓐボタン か STARTボタン で決定します。Ⓑボタン か BACKボタン で『Machine Select』に戻ります。



Machine

出撃するマシンのデータを見ることができます。
方向パッド⬆⬇で項目を選択し、Ⓐボタン か STARTボタン で決定します。Ⓑボタン か BACKボタンで『Briefing』に戻ります。



Weapons Data

マシンが装備している武器の詳細性能を見ることができます。
方向パッド⬆⬇で武器の選択、Ⓑボタン か BACKボタンで『Machine』メニューに戻ります。



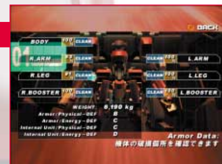
Booster Data

マシンに搭載されているエンジンの詳細性能を見ることができます。Ⓑボタン か BACKボタンで『Machine』メニューに戻ります。



Armor Data

マシンの装甲の情報、破損状況を確認することができます。
Ⓑボタン か BACKボタンで『Machine』メニューに戻ります。



Reports

叢-MURAKUMO-の世界観、用語などについて見ることができます。（▶P.18）

Mission

準備を終了し、ミッションへ出撃します。

PAUSE ポーズ画面

方向パッド⬆⬇で項目を選択し Ⓐボタン で決定します。START ボタンを押すとポーズを解除します。



Continue

ポーズ状態を解除して、ゲームに復帰します。

Give Up

YESを選択するとミッションを放棄し、ゲームオーバーとなります。
キャンセルの場合はポーズ画面に戻ります。

EVALUATION 評価画面

詳細情報や総合評価を確認することができます。



リプレイ

クリアしたミッションのリプレイを見ることができます。
Ⓐボタン か START ボタン でリプレイ、
Ⓑボタン か BACK ボタン でキャンセルします。

リプレイの保存

プレイしたミッションのリプレイを保存することができます。
Ⓐボタン か START ボタンで保存、
Ⓑボタン か BACK ボタンでキャンセルします。

ゲームデータの保存

これまでプレイしたゲームの内容を保存することができます。
Ⓐボタン か START ボタンで保存、
Ⓑボタン か BACK ボタンでキャンセルします。

GAME OVER ゲームオーバー画面

方向パッド⬆⬇で項目を選択し、
Ⓐボタン か START ボタン で決定します。



Restart

同じマシンでそのミッションをもう一度やり直します。

Machine Select

マシンを選択しなおして『Restart』することができます。

Mission Select

（『Scenario』モードでは表示されません）

プレイするミッションの選択からやり直すことができます。

Return to Menu

プレイ中のモードを終了し、『Main Menu』に戻ります。

[Option] オプション画面

オプション設定

OPTION

Game System



Vibration

ゲーム中での振動機能のON/OFFを設定することができます。

Caption

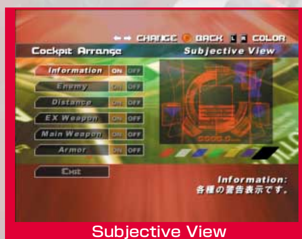
ゲーム中での字幕表示のON/OFFを設定することができます。

Cockpit Arrange

コックピット画面の表示項目、表示色を変更することができます。方向パッド⬆⬇で項目の選択 Ⓐボタン か START ボタン で表示のON/OFF、左トリガ・右トリガ で表示色の選択をすることができます。Ⓑボタン か BACK ボタン でメニューに戻ります。

■ コックピットアレンジ項目

Information	マシンの状態表示です。
Enemy	ターゲットマシンの状態表示です。
Distance	ターゲットマシンとの距離の表示です。
EX Weapon	EXウェポンの状態表示です。 客観視点時のみ残弾数が表示されます。
Main Weapon	メインウェポンの状態表示です。
Armor	装甲の状態表示です。
Calling	通信相手の画像表示です。
Condition	耐久値の表示です。
Vernier	ブースターの状態表示です。
Activity Time	ミッション開始時からの経過時間表示です。
Speed	マシンの飛行速度表示です。
Lock–On	ロックオンサイトの表示です。
Height	高度計表示です。
Frame	フレーム表示です。
Location	ターゲットマシンのいる方向を表示します。



Subjective View



Objective View

Exit

『Game System』を終了し、『Option』メニューに戻ります。

Sound



BGM,Voice、SEの音量を変更することができます。
方向パッド⬆⬇で変更したい項目を選択し、
方向パッド⬅➡で数値を変更します。

本ソフトは、ドルビーデジタル5.1chに対応しております。ドルビーデジタル5.1ch対応の機器をご使用になられる方は、Xbox 本体の設定を有効にしてください。
くわしい設定方法は、本体付属の取扱説明書をご参照ください。

Controller Assign



Xbox コントローラ



フライトスティック

コントローラ操作のカスタマイズをすることができます。
方向パッド⬆⬇で設定項目を選択します。

左スティック

機体の上昇、下降の設定を変更することができます。
方向パッド⬅➡でキー設定を切り替えます。

各種ボタン

ブースト、バックブースト、メインウェポン、EXウェポン、視点切替を Ⓐ Ⓑ Ⓧ Ⓨ の各ボタン、および左トリガ・右トリガに割り当てることができます。
方向パッド⬆⬇で設定項目を選択し、割り当てるボタンを押すことで設定します。

Exit

『Controller Assign』を終了し、『Option』メニューに戻ります。

Exit

『Option』メニューから『Main Menu』に戻ります。

[Database] データベース

データベース DATABASE

Reports

叢-MURAKUMO-の世界観、用語などについて見ることができます。

方向パッド⬆⬇で項目を選択しⒶボタンか START ボタンを押して決定します。左トリガ、右トリガでレポートを選択し、方向パッド⬅ ➡でページを送ることができます。

Ⓑボタン か BACK ボタン でメニューに戻ります。



Replays

プレイヤーがプレイした内容のリプレイを見ることができます。

左トリガ・右トリガで見たいモードを選択、方向パッド⬆⬇⬅ ➡で項目を選択し Ⓐボタン か START ボタン でリプレイを再生することができます。Ⓑボタン か BACK ボタン でメニューに戻ります。



[Save] セーブ

ゲームデータを保存する SAVE

ゲームデータをXbox 本体に保存することができます。

Ⓐボタン か START ボタン でゲームデータを保存します。Ⓑボタン か BACK ボタン でメニューに戻ります。

[Load] ロード

ゲームデータを読み込む LOAD

ゲームデータをXbox 本体から読み込むことができます。

方向パッド⬆⬇⬅ ➡で読み込みたいファイルを選択し Ⓐボタン か START ボタン でデータを読み込みます。Ⓑボタン か BACK ボタン でメニューに戻ります。Ⓧボタン を押すことでゲームデータファイルを削除することができます。



A.R.K.



A.R.K. 1号機 LX-55 -Cloud Breaker 01-
Pilot ジェラルド=ロスチャイルド(Cloud-01)

武装・装甲・ブースターなど
すべてのバランスを重視した機体。
速射重視のため、
光学兵器を搭載していない。



A.R.K. 3号機 LX-55 -Cloud Breaker 03-
Pilot レビン=カーク(Cloud-03)

総合火力を重視した機体。
実弾・光学の両方の武装を搭載している。
高出力の補助推進装置を搭載し、
運動性能の低さを補完している。



A.R.K. 2号機 LX-55 -Cloud Breaker 02-
Pilot クリスティー=リンクレター(Cloud-02)

加速・旋回性能に優れた機体。
重量軽減のため装甲が薄く、
かつ、実弾系武装を搭載していない。



A.R.K. 4号機 LX-55 -Cloud Breaker 04-
Pilot デイビッド=ナイブス(Cloud-04)

装甲性能を重視した高い防御力を誇る機体。
総出力が大きく、最高速度が重視された設計。
反面、加速力に劣る。

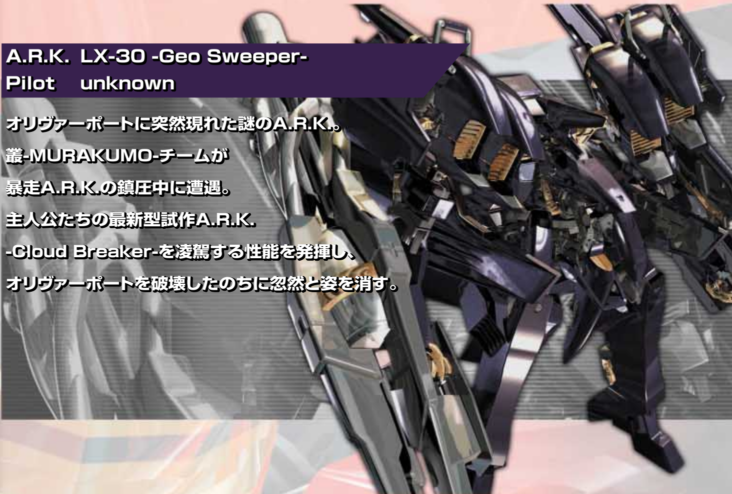
MURAKUMO

A.R.K. A.R.K.紹介



A.R.K. 5号機 LX-55 -Cloud Breaker 05-
Pilot リサ=ワクラ(羽倉 理紗)(Cloud-05)

近接戦闘機体。
攻撃を当てるのは難しいが、
総合的な運動性能は高い。
両腕のブレードは
高い破壊力を持つ。



A.R.K. LX-30 -Geo Sweeper-
Pilot unknown

オリヴァーポートに突然現れた謎のA.R.K.。
叢-MURAKUMO-チームが
暴走A.R.K.の鎮圧中に遭遇。
主人公たちの最新型試作A.R.K.
-Cloud Breaker-を凌駕する性能を発揮し、
オリヴァーポートを破壊したのちに忽然と姿を消す。

Advice アドバイス

攻撃について

攻撃する時はターゲットをロックして、できるだけ近づいて攻撃しましょう。
あまり離れているとロックオンしていても、攻撃が当たらないことがあります。
EXウェポンは弾数制限があるので、よく狙わないと弾切れをおこすことがあります。

急旋回について

バックブースト中に左スティックを左か右に入れることで通常の旋回ではなく急旋回をすることができます。狭い通路などでうまく使用するとロスが少なくなります。





ロックオンサイトについて

ロックオン時に攻撃をすると攻撃に誘導補正がかかるようになります。
ロックオンサイトの種類は下記の通りです。

 ････メインウェポンのロックサイトです。

 ････EXウェポンのロックサイトです。

 ････ターゲットをロックした時のみ上記のサイトに追加表示されます。

Glossary 用語集

A.R.K.

アーク。アーティフィシャル・リフレキシヴ・キネティソイド (ARTIFICIAL.REFLEXIVE.KINETICOID)。視線や筋肉の緊張など、諸運動の感応センサーを組み込み、機体に反映することより感覚的な操作を自然な形で実現可能としたAIアシストによる搭乗型のロボット。人間的な操作感覚を重視するために主に人型の形態を取っている。当初は宇宙開発における極地作業サポート&放射線防御のために開発された。近年では、AIによる自動制御システムの発達により無人A.R.K.の使用がメインになってきている。

叢-MURAKUMO-

ルグナル社の全面的協力によって、軍部内に急遽創設された特殊チーム。複数のパイロットが在籍している。

オリヴァーポート

SPS計画の実験理想都市として建造された。その推進に、ルグナル社はリーダーシップを執った。街の各所に衛星からのマイクロウェーブ波を送受信する専用アンテナが見られるのが大きな特徴。人口はすでに100万人を超え、さらに増えつづけている。

ルグナル社

もともとは、天才技術者集団によって設立されたベンチャー企業。その技術者たちの過去の履歴には謎が多く、はっきりとしたことは誰も知らない。圧倒的な技術力で、歴史上稀に見るスピードで上場し、そこで得た資金を元にさらに急速な飛躍を果たした。後に軍事用A.R.K.の開発に成功し、それによりアメリカ政府と軍部とに強い結びつきを得て、現在の地位を確立した。

Staff Credits スタッフクレジット

Producer
Akinori Kaneko

Director
Masanori Takeuchi

CG Movie Director
Kazuhito Shimada

Real Time Event Movie Director
Takashi Shinoduka

Main Programmer
Kiwamu Takahashi

Main Mech Designer
Takashi Aoyagi

Supervisors
Naotoshi Zin
Toshifumi Nabeshima

STAFF of FromSoftware,Inc.

Technical Dept.
Kyoichi Murata
Yoshiyuki Naito
Yosuke Usui
Yoshitaka Suzuki
Nozomu Sato
Ryota Igawa
Satoshi Mukainakano
Tatsuyuki Sato
Souichi Nakazawa
Takayuki Terada
Nakaba Mizutani

Development Dept.
3D Graphic Section
Tomoya Kawasaki
Hayato Shiomi
Yuzo Kojima
Manabu Takahashi
Futoshi Kajita
Shiro Obi
Yoshihito Okada
Hiroshi Shimizu
Yujiro Mori
Akihiro Hayano

2D Graphic Section
Junichiro Ishino
Yasushi Miyakawa
Kunio Hashimoto
Hisao Yamada
Fusayuki Watariguchi
Naomi Fujikawa
Tomoko Yamagami
Mika Kamikokuryo
Masahiro Saito

Planning Dept.
Yasutaka Kimura
Takahiro Kawai

Concept Design Dept.
Nozomu Iwai
Satoru Yanagi

Production Dept.
Sound Section
Yukinori Takada
Yuki Ichiki
Kota Hoshino
Tsukasa Saitoh
Keiichirou Segawa
Yuji Kanda

Design Section
Tetsuya Taniyama
Hideyuki Matsumoto

CG Section
Shinji Nagano
Akihiko Uehara
Koji Nagata
Syuzo Tadokoro
Kimihiro Tomino
Yoshio Yokota
Hiroki Ebisawa

Project Management Dept.
Tomohiko Yoshida
Tatsuya Kawate
Toshiya Kimura

Business Affairs Dept.
Shinichiro Nishida
Yoshiyuki Ikeda
Yuri Suzuki

Publicity Team
Hiroyuki Goto
Minako Goto
Keiichiro Segawa
Eiichi Nakajima
Hiroyuki Kani
Yoshinori Komatsu
Suminobu Satoh
Tomohiro Shimokawa